

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Nisrohah Neni Riyanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nisrohahneni@gmail.com)

M. Husni Abdullah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I 72,2% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Hasil Belajar, IPS.

Abstract

Low learning outcomes of students on Social Studies subject especially in grade V SDN Tempuran 4 Ngawi becomes the background of this research. The purpose of this research is to describe learning implementation and students learning outcomes of cooperative learning type make a match. This research using Classroom Action Research (CAR). Data is collected by using observation, test and field notes. Learning implementation increased during in the first cycle 72,2% and in cycle II increased to 88,8%. Student learning outcomes also increase during cycle I 62,5% and in cycle II increased to 93,75%. From these result it can be concluded that the implementation of the make a match cooperative learning type can improve student learning results in social studies subject.

Keywords: *Make A Match Learning Model, Learning Outcome, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh tiap-tiap satuan pendidikan dengan memerhatikan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. KTSP memuat sejumlah mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan kehidupan sosial.

Mata pelajaran IPS SD menelaah tentang konsep, fakta, peristiwa serta generalisasi yang berhubungan tentang keadaan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS yang dibelajarkan di lembaga sekolah bukan semata-mata untuk mengajarkan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga untuk mengajarkan bagaimana cara mengubah sikap, sifat, dan perilaku siswa menjadi lebih baik agar memiliki keterampilan sosial yang baik pula. Hal ini memiliki maksud agar nantinya siswa mampu berinteraksi secara baik dengan lingkungannya.

Pendidikan dikatakan tepat bagi siswa apabila pendidikan yang diberikan dapat memfasilitasi siswa agar bisa memecahkan masalah yang dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Jika dilihat dari kenyataan di lapangan, pembelajaran IPS dirasa sulit bagi siswa karena sudah terbentuk pola berpikir bahwa selama ini pola hafalan seolah-olah mengharuskan siswa mengingat materi pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa tidak mengetahui maksud kegunaan IPS untuk kehidupan sehari-hari. Bahkan, ketika mengikuti pembelajaran IPS, siswa merasa cepat jenuh dan tidak memiliki minat belajar

Sesuai data hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Tempuran 4 Ngawi, hasil belajar IPS kelas V yang terdiri dari 16 siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah pembelajaran yang belum terpusat kepada peserta didik. Dalam pembelajaran guru belum sepenuhnya memakai model pembelajaran yang variatif dan menarik. Karena pembelajaran yang variatif dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik serta

mengajak peserta didik turut aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa sekolah hanya memiliki alat panduan utama pembelajaran yang berupa buku pembelajaran. Permasalahan ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik cenderung asyik dengan kegiatan lain di luar kegiatan pembelajaran seperti menggambar dan mengobrol dengan teman sebangku. Mereka mengabaikan keberadaan guru di depan kelas yang sedang mengajar. Selain itu, pembelajaran yang tidak inovatif menyebabkan tidak terjalin komunikasi pembelajaran multi arah yaitu guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Melihat permasalahan diatas, maka diperlukan cara untuk mengatasinya. Penerapan model pembelajaran kooperatif dianggap mampu meningkatkan minat belajar, melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran dan tidak membuat siswa merasa jenuh sehingga materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi. Model pembelajaran ini ialah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasyikkan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya.

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match*, diantaranya: (1) mewujudkan kondisi pembelajaran yang mengasyikkan; (2) materi belajar disajikan lebih menarik perhatian peserta didik; (3) dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik guna mencapai taraf ketuntasan belajar; (4) Kerjasama antarsesama peserta didik terwujud dengan dinamis (Kurniasih dan Berlin, 2015: 56).

Dari beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pembelajaran IPS diharapkan menjadi lebih bermakna untuk siswa. Siswa ikut terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran, hingga siswa merasa gembira, asyik, dan berminat dalam menerima materi pelajaran. Diskusi yang terdapat pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat membuat siswa mudah memahami konsep-konsep IPS dan memunculkan banyak ide. Selain itu, adanya peraturan, menunggu giliran bermain, menemukan kecocokan pasangan kartu juga akan membantu siswa mendapatkan keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka diadakan penelitian dengan judul “Penerapan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya manfaat bagi guru, bagi siswa, bagi lembaga dan bagi peneliti. Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberi wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang inovatif, sebagai pertimbangan ketika mengajar materi pembelajaran yang lain menerapkan model pembelajaran *make a match*. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah mampu menumbuhkan minat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran khususnya saat mata pelajaran IPS, memudahkan siswa ketika menangkap materi belajar. Manfaat penelitian ini bagi lembaga adalah sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengatasi permasalahan pada saat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah. Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran yang menarik dan variatif, untuk modal peneliti dalam memahami model pembelajaran yang bervariasi guna memperbaiki hasil belajar siswa sehingga kelak dapat diimplementasikan ketika sudah menjadi guru.

Kajian teoritik dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *make a match*, belajar, hasil belajar dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2017:244) model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar dikelas. Sedangkan menurut Rusman (2012: 133) model pembelajaran adalah gambaran umum yang ada dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pemilihan model pembelajaran harus mempunyai berbagai alasan, diantaranya: materi belajar yang akan diajar, kemampuan peserta didik, alokasi waktu pelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia, serta kondisi belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis memberi kesimpulan model pembelajaran adalah seluruh kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang berisi urutan dalam mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran ini merujuk pada pendekatan yang diterapkan, yang meliputi strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, metode pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

Menurut Savage (dalam Rusman, 2017: 295) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang lebih mengutamakan bekerjasama pada kelompok. Pembelajaran kooperatif ini menghendaki peserta didik

untuk saling membantu dalam belajar dan saling kerjasama dalam kelompok sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih guru (Huda, 2015: 32). Berdasarkan pendapat ahli diatas, model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan semua siswa dalam satu kelompok untuk belajar bersama sekaligus bekerjasama sehingga diperoleh pengetahuan baru.

Make a match adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu (Huda, 2015: 135). Sedangkan menurut Shoimin (2014:99) *Make a match* ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin (2014: 98-99) adalah (a) guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. (b) masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu. (c) tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah dipegang. (d) tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang. (e) tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberikan poin. (f) apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pencocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu. (g) guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Sedangkan langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013: 252-253) yaitu : (a) Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. (b) guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan. (c) guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban. (d) guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa. (e) guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk

dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya. (f) Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga. (g) peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar. (h) guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi. (i) guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis memberikan kesimpulan bahwa langkah model pembelajaran *make a match* harus dilakukan secara urut dan sistematis yang diawali dengan persiapan, membagikan kartu soal dan jawaban, mencari pasangan kartu, mencocokkan pasangan kartu, memberikan penghargaan dan penyimpulan materi pembelajaran.

Belajar merupakan pengalaman yang didapat individu sehingga menyebabkan individu mengalami perubahan perilaku (Gagne dalam Susanto, 2016: 1). Sedangkan menurut Susanto (2016: 4) Belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam berpikir dan bertindak setelah seseorang mendapatkan suatu konsep, pengetahuan baru dan pemahaman dari aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan dalam keadaan sadar. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis memberikan kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu upaya perubahan perilaku yang dialami individu secara sengaja dan sadar untuk memperoleh suatu pengetahuan baru.

Hasil belajar ialah berbagai perubahan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat siswa sebagai dampak dari aktivitas belajar (Rusman, 2017: 129). Definisi hasil belajar juga dikemukakan oleh Nawawi (dalam Susanto, 2016: 5) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah skor yang diperoleh siswa yang menunjukkan tingkat keberhasilannya dalam menuntaskan materi pelajaran tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah keberhasilan siswa setelah siswa belajar mengenai materi pembelajaran tertentu yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Hasil belajar dijadikan sebagai umpan balik bagi guru untuk mendeteksi materi pembelajaran yang disampaikan mampu diterima siswa atau tidak.

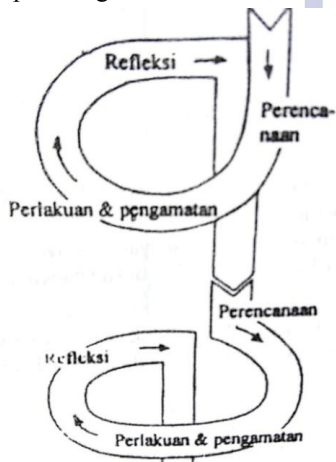
Menurut Suradjuddin dan Suhanadji (2012: 16-17) menyatakan bahwa IPS adalah pengetahuan terapan yang diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran di lembaga sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan dan

pengajaran tertentu, salah satunya untuk memunculkan kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial di sekitarnya. Menurut Susanto (2016: 143) menyatakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mengkaji manusia tentang segala ranah kehidupan serta cara berinteraksinya dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, penulis menyimpulkan IPS adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan manusia dalam segala aspek kehidupan, termasuk aspek sosial dan cara berinteraksi dengan masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berasal dari masalah yang ditemukan oleh guru selama melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. Menurut Arikunto (2010: 135) PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya yang memiliki maksud untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mendeteksi kelemahan-kelemahan yang dialami siswa dan melakukan tindakan untuk menangani permasalahan siswa tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru dapat merefleksikan diri mengenai layanan pendidikan yang telah diberikan kepada siswa sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran di lembaga sekolah.

PTK ini akan menggunakan penelitian secara bersiklus. Peneliti merancang 2 siklus. Apabila hasil penelitian yang ada di siklus I dan II belum mencapai hasil yang maksimal, maka akan diadakan penelitian di siklus berikutnya. Penelitian ini akan menerapkan prosedur PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan pada penelitian ini meliputi 3 tahap, yakni (1) Perencanaan; (2) Perlakuan dan Pengamatan; serta (3) Refleksi.. Tahapan penelitian PTK ini dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010: 132)

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan observasi langsung ke lokasi penelitian dan melakukan tanya jawab kepada guru kelas V SDN Tempuran 4 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Peneliti menanyakan kendala-kendala yang dialami selama mengajar pelajaran IPS. Dari hasil observasi tersebut, terdapat kendala yang ditemukan yaitu masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Kegiatan lain yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut: menganalisis kurikulum KTSP guna menentukan SK dan KD serta membuat indikator yang akan digunakan, merancang dan membuat Perangkat Pembelajaran, membuat instrumen penelitian yang berisi lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian hasil belajar, dan lembar catatan lapangan.

Tahap selanjutnya ialah Perlakuan dan Pengamatan. Tahap perlakuan merupakan implementasi dari isi rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap perlakuan, peneliti dan guru berkolaboratif melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan pada tahap pengamatan, peneliti akan mengamati seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *make a match*. Adapun yang menjadi observer adalah peneliti sendiri dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keteresuaian antara RPP dengan pelaksanaannya di kelas serta untuk mendeteksi kendala yang dialami saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Tahap refleksi dilakukan peneliti dan guru untuk berdiskusi bersama guna mengkaji secara keseluruhan mengenai hasil pengamatan dan hasil tes yang sudah dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk melakukan evaluasi bersama menemukan kekurangan-kekurangan di siklus sebelumnya guna memperbaiki dan menyempurnakan tindakan di siklus berikutnya.

Dalam melaksanakan siklus II sebenarnya memiliki kesamaan pada saat melaksanakan siklus I, yang membedakan yaitu siklus II dilakukan penyempurnaan hal-hal yang kurang sesuai di siklus I. Apabila di siklus II hasil yang diperoleh masih belum optimal dan dirasa masih kurang, maka perlu dilakukan penelitian siklus III guna memperbaiki masalah tersebut.

Pada penelitian ini, subjek yang diteliti ialah guru dan siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi tahun pelajaran 2017/2018 pada saat mata pelajaran IPS. Jumlah keseluruhan siswa kelas V ada 16 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 6 perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Teknik observasi ini dipergunakan guna mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

instrumen lembar pengamatan yang diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa digunakan tes. Tes ini dapat berupa lembar evaluasi yang berisikan soal pilihan ganda, isian dan uraian yang diberikan guru diakhir proses pembelajaran. Sedangkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan lembar catatan lapangan ini, dapat diketahui kendala atau masalah yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran.

Data hasil pelaksanaan pembelajaran dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan yang muncul

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan kriteria penilaian berikut :

91% - 100% = Sangat baik

71% - 90% = Baik

61% - 70% = Cukup

<61% = Kurang

(Kunandar, 2015: 142)

Data hasil belajar siswa berupa lembar evaluasi dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata kelas mencapai KKM)

$\sum fx$ = Jumlah seluruh nilai siswa yang mencapai KKM

N = Jumlah siswa yang mencapai KKM

(Indarti, 2008: 26)

Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal, dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P (\text{Indeks ketuntasan}) = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, kriteria penilaian yang digunakan yaitu:

> 80% = Sangat baik

60% - 79% = Baik

40% - 59% = Cukup

20% - 39% = Kurang

<20% = Sangat kurang

(Aqib, 2011: 41)

Indikator keberhasilan yang terdapat dalam penelitian ini meliputi: (1) Pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasilnya mencapai tingkat keberhasilan $\geq 80\%$. (2) Siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai yang mencapai KKM yaitu ≥ 71 . Sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika semua siswa mencapai keberhasilan sebesar $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar dan kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan tahap penelitian persiklus yang meliputi tahap perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi.

Tabel 1. Data Temuan Awal Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	58		√
2	AR	54		√
3	DW	65		√
4	EFA	71	√	
5	FDR	60		√
6t	IF	56		√
7	MF	70		√
8	MKA	40		√
9	NB	72	√	
10	DM	60		√
11	ALR	88	√	
12	RM	55		√
13	NP	62		√
14	RP	74	√	
15	YR	75	√	
16	ANF	64		√
Jumlah		1024	5	11
Rata-rata		64		

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 5 siswa, sedangkan 11 siswa yang lain masih belum tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada temuan awal ini hanya mencapai 31,5% dan belum mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian guna meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa.

Siklus I

Tabel 2. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

No	Aktivitas Guru	Skor		Rata-rata
		O1	O2	
1	Membuka pembelajaran	3	3	3
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
3	Menyampaikan materi	3	2	2,5
4	Mengorganisasi kelompok	4	4	4
5	Menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i>	2	3	2,5
6	Menjelaskan cara mengerjakan LKS	2	2	2
7	Memberikan penghargaan/ <i>reward</i>	3	4	3
8	Melakukan evaluasi	3	2	2,5
9	Menutup pembelajaran	3	4	3,5
Jumlah skor total				26

Persentase pelaksanaan pembelajaran dari 9 poin kegiatan diukur dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{36} \times 100\%$$

$$= 72,2\%$$

Berdasarkan data tabel 2, hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi pada siklus I sebesar 72,2%. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran masih perlu perbaikan lagi untuk siklus berikutnya karena masih terdapat beberapa deskriptor lain yang belum terlaksana dengan baik.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	60		√
2	AR	55		√
3	DW	71	√	
4	EFA	72	√	
5	FDR	56		√
6	IF	75	√	
7	MF	78	√	
8	MKA	50		√
9	NB	72	√	

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
10	DM	62		√
11	ALR	94	√	
12	RM	59		√
13	NP	85	√	
14	RP	80	√	
15	YR	75	√	
16	ANF	72	√	
Jumlah		1.116	10	6
Rata-rata		69,75		

Rata-rata hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{774}{10}$$

$$= 77,4$$

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P(\text{Indeks ketuntasan}) = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{16} \times 100\%$$

$$P = 62,5\%$$

Dari data tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan 10 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa belum tuntas belajar. Jumlah rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,4. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Berdasarkan catatan lapangan pelaksanaan pembelajaran siklus I, pengamat menuliskan beberapa catatan, yaitu : (1) Guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar tidak terjadi kekurangan waktu. (2) Terdapat beberapa langkah pembelajaran yang dilewati oleh guru. (3) Guru kurang dapat mengondisikan kelas sehingga pada saat menerapkan model *make a match* suasana kelas menjadi gaduh.

Siklus II

Tabel 4. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

No	Aktivitas Guru	Skor		Rata-rata
		O1	O2	
1	Membuka pembelajaran	4	4	4
2	Menyampaikan tujuan	3	3	3

No	Aktivitas Guru	Skor		Rata-rata
		O1	O2	
	pembelajaran			
3	Menyampaikan materi	3	4	3,5
4	Mengorganisasi kelompok	4	3	3,5
5	Menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i>	4	4	4
6	Menjelaskan cara mengerjakan LKS	4	3	3,5
7	Memberikan penghargaan/ <i>reward</i>	3	4	3,5
8	Melakukan evaluasi	3	3	3
9	Menutup pembelajaran	4	4	4
Jumlah skor total				32

Persentase pelaksanaan pembelajaran dari 9 poin kegiatan diukur dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{32}{36} \times 100\%$$

$$= 88,8\%$$

Berdasarkan data tabel 4, hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi pada siklus II sebesar 88,8%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan kategori sangat baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangann	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	76	√	
2	AR	94	√	
3	DW	73	√	
4	EFA	86	√	
5	FDR	90	√	
6	IF	88	√	
7	MF	78	√	
8	MKA	74	√	
9	NB	84	√	
10	DM	83	√	
11	ALR	90	√	
12	RM	70		√
13	NP	83	√	
14	RP	84	√	
15	YR	78	√	
16	ANF	73	√	
Jumlah		1304	15	1
Rata-rata		81,5		

Rata-rata hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{1234}{15}$$

$$= 82,2$$

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P (\text{Indeks ketuntasan}) = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$P = 93,75 \%$$

Dari data tabel 5 jumlah rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,2. Dari jumlah siswa keseluruhan, sebanyak 15 siswa yang tuntas belajar sedangkan 1 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 93,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal berada pada kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

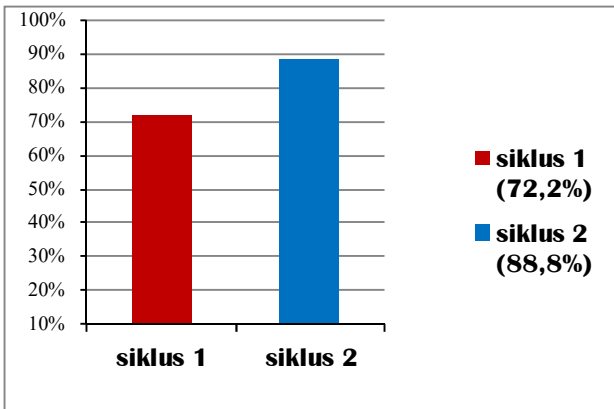
Pada siklus II, pengamat mencatat beberapa hal sebagai berikut : Semua kendala yang terdapat pada siklus I dapat teratasi dengan baik pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan sangat baik tanpa ada kendala-kendala yang berarti.

Pada siklus II diperoleh kesimpulan bahwa secara garis besar kegiatan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran berada dalam kategori baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Sedangkan untuk hasil belajar siswa, ketuntasan secara klasikal sangat baik dan memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Dengan keberhasilan yang didapatkan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dikarenakan indikator keberhasilan telah terpenuhi.

Pembahasan

Pembahasan ini akan memaparkan tentang pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan kendala yang dihadapi saat menerapkan model pembelajaran *make a match* yang dilaksanakan dari siklus I sampai siklus II.

Berikut ini akan dijelaskan data-data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

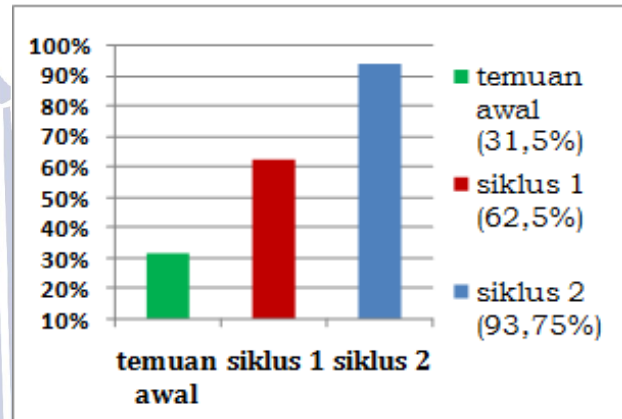


Gambar 2. Diagram Perbandingan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I sampai siklus II, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana seluruh aspek dan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Persentase pelaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 72,2% dikategorikan baik. Pencapaian persentase ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Aktivitas guru pada siklus ini belum sepenuhnya maksimal, karena terdapat terdapat beberapa deskriptor yang tidak terlaksana. Aktivitas guru yang berada pada kategori cukup yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match*. Guru belum sepenuhnya memahami dan belum terbiasa dalam menerapkan model pembelajaran *make a match*. Akibatnya, pada saat guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *make a match* kepada siswa, siswa merasa kebingungan. Oleh sebab itu, perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan dan dikategorikan sangat baik yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match*. Guru sudah terbiasa dan memahami langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *make a match*. Sehingga, guru dapat lebih membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Aktivitas lain yang dikategorikan baik adalah mengorganisasi kelompok belajar. Pada saat guru membagi siswa dalam kelompok, guru menjelaskan bahwa semua teman yang ada didalam kelas adalah sama, sehingga siswa tidak membedakan antar teman. Hal ini sependapat dengan Rusman (2017:300) kelompok belajar dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen, dan jika dimungkinkan tiap-tiap anggota kelompok dibentuk berasal dari suku, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh hasil yang sangat baik dalam mencapai ketuntasan. Kendala-kendala yang terdapat pada siklus I dapat diatasi dengan baik oleh guru. Sehingga persentase pelaksanaan pembelajaran pada siklus II meningkat menjadi 88,8% yang dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan persentase pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,6%. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena memenuhi indikator kriteria keberhasilan sebesar $\geq 80\%$.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut, hasil belajar siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi pada temuan awal menunjukkan ketuntasan klasikal yang sangat rendah yaitu sebesar 31,5%. Rata-rata mencapai KKM sebesar 76. Hanya 5 dari 16 siswa yang dapat mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 71. Maka dari itu, dilakukan perbaikan pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata mencapai KKM sebesar 77,4. Dari 16 siswa secara keseluruhan, terdapat 10 siswa yang sudah tuntas belajar sedangkan 6 siswa yang lain belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5% yang dikategorikan cukup. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 31% dari temuan awal ke siklus I. Meskipun hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari hasil belajar pada waktu sebelum penelitian, namun persentase nilai tersebut belum mencapai standar ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Setelah diadakan perbaikan pada kinerja guru, maka hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan. Pada siklus II nilai rata-rata mencapai KKM

sebesar 82,2. Dari 16 siswa secara keseluruhan, 15 siswa nilainya diatas KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 71. Sedangkan 1 siswa nilainya dibawah KKM. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 31,25% dari siklus I ke siklus II. Presentase nilai tersebut sudah mencapai standar kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Dengan demikian, kegiatan belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Hasil belajar siswa dari siklus I-II mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasih dan Berlin (2017:56) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran *make a match* adalah dapat memperbaiki hasil belajar siswa guna mencapai taraf ketuntasan klasikal. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I-II, maka kemampuan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran juga meningkat. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai mengenal dan terbiasa dengan penerapan model kooperatif tipe *make a match*.

Pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menjadikan siswa mandiri dan aktif saat kegiatan pembelajaran, melatih siswa untuk menggali informasi, mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan materi yang diajarkan serta memberikan keterampilan memecahkan masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Siradjuddin dan Suhanadji (2012:19) bahwa salah satu tujuan IPS adalah untuk membekali pengetahuan, meningkatkan keterampilan siswa serta mengajarkan kepada siswa norma dan etika dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan ulasan pembahasan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas serta juga memiliki dampak positif terhadap kemajuan hasil belajar siswa. Dikarenakan, pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa diajak untuk mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa menjadi termotivasi untuk tetap aktif menemukan pasangan kartu dan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini senada dengan pendapat Shoimin (2014:98) bahwa *make a match* ialah model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa untuk bergerak aktif menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau jawaban dalam kartu tersebut.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa mengenai pertanyaan maupun jawaban yang diberikan guru. Siswa menjadi tertarik untuk mendalami materi yang diberikan agar dapat menyelesaikan persoalan yang dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat tepat untuk mengatasi permasalahan siswa khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi sudah berhasil.

Selain pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pelaksanaan pembelajaran. Kendala-kendala ini berasal dari catatan lapangan yang ditulis oleh observer mengenai jalannya proses pembelajaran. Kendala-kendala pada pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu : Pertama, guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar tidak terjadi kekurangan waktu. Pada saat melaksanakan pembelajaran siklus I, guru kurang bisa membagi waktu sehingga alokasi waktu yang tersedia menjadi kurang. Solusi dalam hal ini adalah guru dapat mengatur waktu dengan baik, salah satunya dengan cara menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012:59) bahwa sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru perlu mengatur waktu berkenaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran yang meliputi pengaturan alokasi waktu seperti kegiatan awal $\pm 20\%$, materi pokok $\pm 80\%$, dan untuk penutup $\pm 20\%$.

Kedua, ada beberapa langkah pembelajaran yang dilewati oleh guru. Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus I, guru sempat lupa melaksanakan beberapa langkah pembelajaran. Hal ini disebabkan guru jarang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada saat kegiatan pembelajaran. Beberapa langkah pembelajaran yang dilewati oleh guru antara lain : (a) Saat menerapkan model pembelajaran *make a match*, guru masih belum terbiasa menerapkan model pembelajaran ini, akibatnya pada saat guru menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* kepada siswa, siswa tampak masih kebingungan. Selain itu, guru tidak membimbing siswa dalam mencari pasangan kartu pertanyaan maupun jawaban. (b) Saat menjelaskan cara mengerjakan LKS, guru tidak memastikan setiap siswa telah mengerti petunjuk

pengerjaan LKS. Guru hanya meminta siswa membaca petunjuk pengerjaan LKS dan menjelaskannya secara garis besar. (c) Saat melakukan evaluasi, guru hanya membagikan soal evaluasi tanpa melakukan tanya jawab kepada siswa. Kendala-kendala ini dapat diatasi oleh guru pada siklus II dengan cara guru melakukan persiapan dengan matang sehingga ketika melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam RPP. Hal ini sependapat dengan Huda (2015:163) bahwa guru yang akan menerapkan suatu model pembelajaran tertentu harus benar-benar menguasai dan memahami bagaimana harus menerapkan pembelajaran kooperatif tersebut di ruang kelas. Hal ini dimaksudkan agar guru tidak hanya mengetahui model pembelajaran kooperatif secara teoritis saja, namun juga memiliki bekal praktis dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yang telah dipilih.

Ketiga, guru kurang dapat mengondisikan kelas sehingga pada saat menerapkan model *make a match* suasana kelas menjadi gaduh. Pada saat proses pembelajaran, terdapat siswa yang membuat kegaduhan, namun guru hanya menegurnya saja. Sikap guru yang kurang tegas ini menyebabkan siswa yang bersangkutan mengulangi kesalahan yang sama. Kendala ini dapat diatasi pada siklus II dengan cara guru menjadi lebih tegas dalam mengambil keputusan supaya guru dapat mengondisikan siswa dengan suasana belajar yang semangat sehingga pembelajaran yang akan dilakukan menjadi menyenangkan. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2012:59) bahwa guru perlu memberikan dorongan kepada siswa agar siswa tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh dalam diri siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi, dapat disimpulkan bahwa : (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan dengan perolehan nilai dari siklus I sebesar 72,2% dan siklus II sebesar 88,8%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 16,6% dari siklus I ke siklus II. (2) Nilai rata-rata pencapaian KKM siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan dengan perolehan nilai dari siklus I sebesar 77,4 dan siklus II sebesar 82,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,7 dari siklus I ke siklus II. Sedangkan presentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dengan perolehan

nilai pada siklus I sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 93,75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 31,25% dari siklus I ke siklus II.

Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Oleh sebab itu, model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain. Dengan catatan, (a) Guru disarankan perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan agar tidak terjadi kelebihan maupun kekurangan waktu. (b) Guru disarankan melakukan persiapan secara matang dan baik. (c) Guru disarankan mampu menguasai kelas agar tidak menimbulkan suasana kelas yang gaduh. (2) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan kepada sekolah agar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran. Karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. (3) Bagi peneliti lain, karena hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi peneliti lain untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan atau dapat ditindaklanjuti sebagai penelitian selanjutnya dengan menambah variabel, sehingga dihasilkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Modeln Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah : Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya*. Surabaya: FBS Unesa.
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praksis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

